Session DD-6 E-Drum Pad

Handbuch **Ausgabe 12/09**
Manual **Edition 12/09**

Musikhaus Kirstein GmbH
Bernbeurener Straße 11 D-86956 Schongau
Tel +49 (0) 8861-90 94 94-0 Fax +49 (0) 8861-90 94 94-19

Artikel-Nr./Item No.: 00022341

Herzlichen Glückwunsch

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses digitale Übungspad entschieden haben. Es wurde so entwickelt, dass es sich wie ein akustisches Tom verhält, aber leichter zu handhaben ist und über mehr Funktionen verfügt. Bevor Sie das Instrument benutzen, empfehlen wir Ihnen, das Handbuch sorgfältig zu lesen.

Pflege des digitalen Pads

Aufbauort
Um Verformung, Verfärbung oder ernsthafte Schäden zu vermeiden, sollten Sie das Instrument folgenden Dingen nicht aussetzen:
- Sonnenlicht
- hohen Temperaturen (z.B. einer Heizung oder tagsüber im Auto)
- übermäßiger Feuchtigkeit
- übermäßigem Staub
- starken Vibrationen.

Stromversorgung
- Benutzen Sie den passenden Adapter und stellen Sie sicher, dass die Spannung in Ihrem Land der entspricht, die auf dem Adapter angegeben ist.
- Schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie es nicht benutzen.
- Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, trennen Sie es vom Strom.
- Trennen Sie es auch während eines Gewitters vom Strom.
- Vermeiden Sie es, das Instrument zusammen mit starken Energieverbrauchern wie Radiatoren oder Heizkörpern an den gleichen Stromkreis anzuschließen und verwenden Sie keine Mehrfachsteckdosen. Dies kann zur Reduktion der Soundqualität führen, zu Fehlermeldungen oder auch Schäden.

Schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie Verbindungen herstellen
Um Schäden zu vermeiden, schalten Sie das Gerät aus bevor Sie es an andere Geräte anschließen.

Handling und Transport

- Wenden Sie keine Gewalt im Umgang mit Reglern, Steckern oder anderen Teilen des Gerätes.
- Trennen Sie Steckverbindungen, indem Sie fest am Stecker ziehen, nicht am Kabel.
- Trennen Sie alle Steckverbindungen bevor Sie das Gerät bewegen.
- Physikalische Erschütterungen durch Fallenlassen oder Stoßen sowie das Daraufstellen schwerer Gegenstände kann zu Kratzern oder ernsthafteren Schäden führen.

Elektrische Interferenzen

- Dieses Instrument enthält digitale Schaltkreise und kann Interferenzen verursachen wenn es zu nahe an Radio- oder Fernsehempfängern steht. Wenn dies passiert stellen Sie das Instrument etwas weiter weg von solchen Geräten.

Inhaltsverzeichnis

Herzlichen Glückwunsch 2
Pflege des digitalen Pads 2
Aufbauort 2
Stromversorgung 2
Schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie Verbindungen herstellen 2
Handling und Transport 2
Elektrische Interferenzen 2
Zusammenfassung 4
Hauptmerkmale 4
Aufbau 4
Stromversorgung 4
Benutzung eines Kopfhörers 5
Aufbau des Ständers 5
Bedienelemente 7
LCD-Display 8
Spielen des Pads 9
Ändern der Parameter 9
Beat 9
Rhythmus 9
Click-Sound Click-Lautstärke 10
Ändern des Pad-Sounds 10
Trainings-Modus 10
Ändern der Übungsfunktion 10
Beat-Überprüfung 10
Balance 11
Pattern 11
Follow Me 12
Schrittweiser Tempowechsel (Gradual Up/Down) 12
Zähler (Count) 13
Kurzzeitmesser (Timer) 13
Game (Spiel) 14
Tempo/Tap-Funktion 15
Aufnahme (Record) 15
Sichern der Parameter und Werkseinstellungen 16
Sichern der Parameter 16
Werkseinstellungen 16
Batterie 16
Liste der Padsounds 17
Liste der Demos für den Game-Modus 18
Herstellererklärung 20
Konformitätserklärung 21

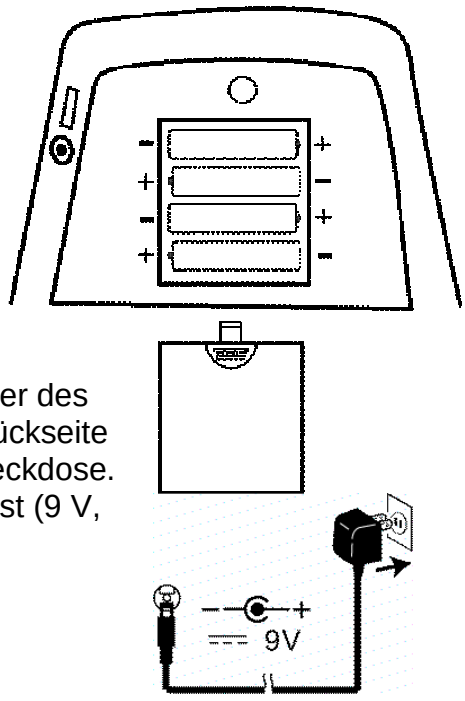
Zusammenfassung

Dieses digitale Pad ist einfach zu bedienen und mit fortschrittlichen Funktionen ausgestattet, die besonders für das Selbststudium hilfreich sind. Die Trainingsfunktionen beinhalten: Überprüfung des Beats, der Balance, schrittweise Tempoänderung, etc. Das Gerät verfügt über ein einzigartiges Set von Übungsmöglichkeiten um Geschwindigkeit aufzubauen, die Treffgenauigkeit zu erhöhen, das Durchhaltevermögen zu steigern und das Timing zu verbessern. Darüber hinaus ermöglicht die Game-Funktion einen Rhythmus anhand einer Anzeige auf dem LCD-Display zu erlernen und zu spielen. Die qualitativ hochwertigen Sounds und das Multifunktionsdisplay sind sowohl für den professionellen Spieler wie auch für Amateure geeignet.

Hauptmerkmale

- 65 Padsounds und 6 Metronomsounds
- 24 Rhythmusarten
- Training mit Überprüfen des Beats
- Pattern-Training
- Training der Balance zwischen den Händen
- Follow-Me-Training um das Timing zu verbessern
- Schrittweise Tempowechsel um das Tempogefühl zu verbessern
- Zähler-Training
- 60 Spiele um die eingespeicherten Pattern zu erlernen
- Aufnahme- und Playback-Möglichkeit
- Unterstützung von Tonausgängen, Möglichkeit des Stereo-Kopfhörer-Anschlusses
- Ein zusätzliches Fußpedal und Hi-Hat können angeschlossen werden um ein Basis-Schlagzeug zusammenzustellen.

Aufbau



Stromversorgung
Ihr digitales Pad kann entweder mit Batterien oder am Stromnetz betrieben werden. Folgen Sie den unten stehenden Anweisungen entsprechend der Stromversorgung, die Sie verwenden möchten.

Benutzen eines Netzsteckers: Verbinden Sie den Stecker des Stromadapters mit der entsprechenden Buchse an der Rückseite des Gerätes und stecken Sie dann den Adapter in die Steckdose. Benutzen Sie nur einen Adapter, der dafür ausgewiesen ist (9 V, 500 mA, Zentrum positiv).

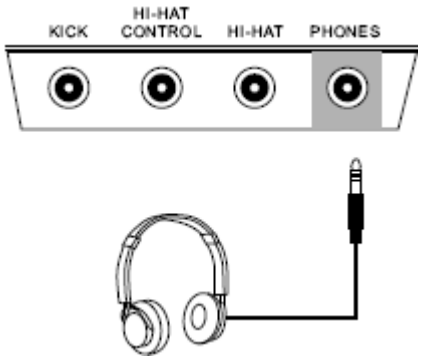
Benutzen von Batterien:

1. Entfernen Sie die Batterieabdeckung an der Rückseite des Gerätes durch Drücken und Schieben.
2. Legen Sie die Batterien in die Halterung ein und achten Sie dabei auf die Polarisierung (+/-).
3. Schließen Sie das Batteriefach und achten Sie darauf, kein Kabel einzuklemmen.

Batteriewechsel: Wenn die Anzeige für den niedrigen Batterielevel ( ) am unteren Ende des Displays anfängt zu blinken, muss die Batterie gewechselt werden, da eine zu geringe Stromversorgung zu einer Minderung der Lautstärke und instabiler Bedienung führen kann. Wechseln Sie die Batterien so bald als möglich.

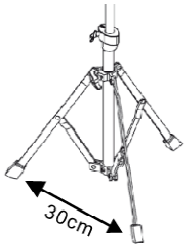
Benutzung eines Kopfhörers

Ein Stereo-Kopfhörer kann an der entsprechenden Buchse auf der Rückseite des Geräts angeschlossen werden. Wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist, werden die internen Lautsprecher des Geräts automatisch abgeschaltet, ideal, wenn Sie in Ruhe oder zu nächtlichen Zeiten üben möchten. Wenn Sie ein externes Soundsystem benutzen möchten, können Sie die Kopfhörerbuchse auch dazu benutzen, das digitale Pad mit einer Stereoanlage oder einem Mischer zu verbinden. Schalten Sie das Gerät ab, bevor Sie Verbindungen herstellen.



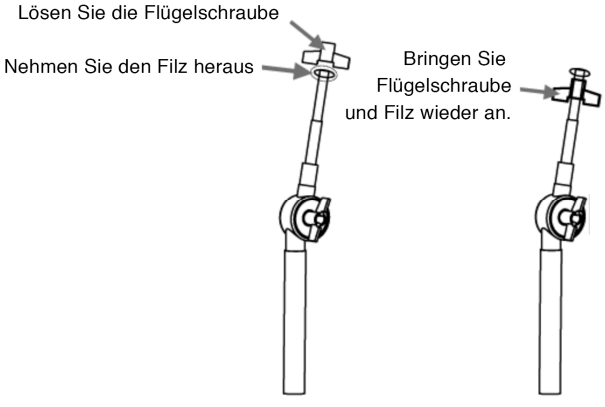
Aufbau des Ständers

Befestigen des Pads auf dem Ständer:



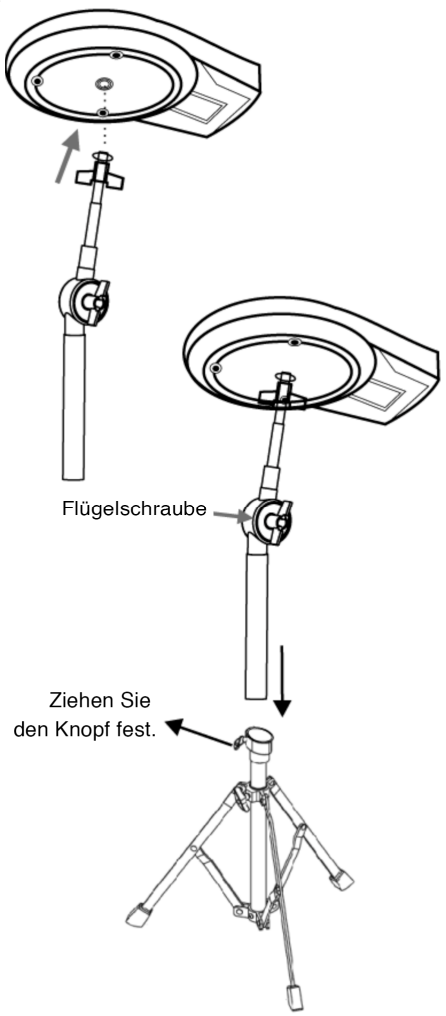
1. Ziehen Sie die 3 Beine des Ständers auseinander, so dass der Abstand mindestens 30 cm beträgt.

2. Öffnen Sie die Flügelschraube und entfernen Sie den Filz wie in der Abbildung dargestellt.



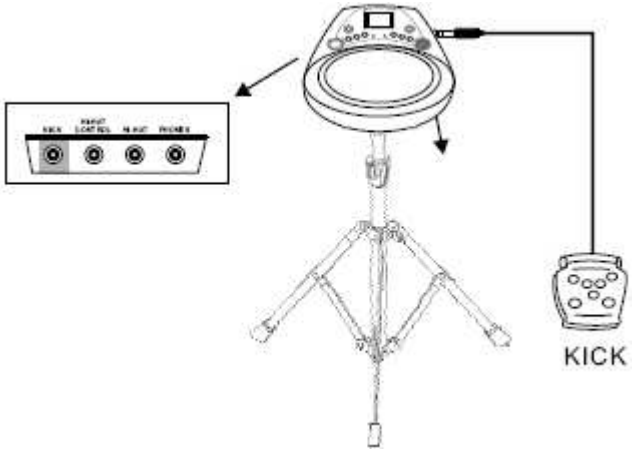
3. Drehen Sie das Pad bis die Schraube fast ganz verschwunden ist und justieren Sie den Winkel des Pads. Ziehen Sie dann die Flügelschraube an der Seite des Ständers fest. Drehen Sie das Pad nicht mehr, wenn die Schraube schon ganz eingedreht ist, dies könnte Schäden verursachen.

4. Befestigen Sie das Pad auf dem Dreibein-Ständer.



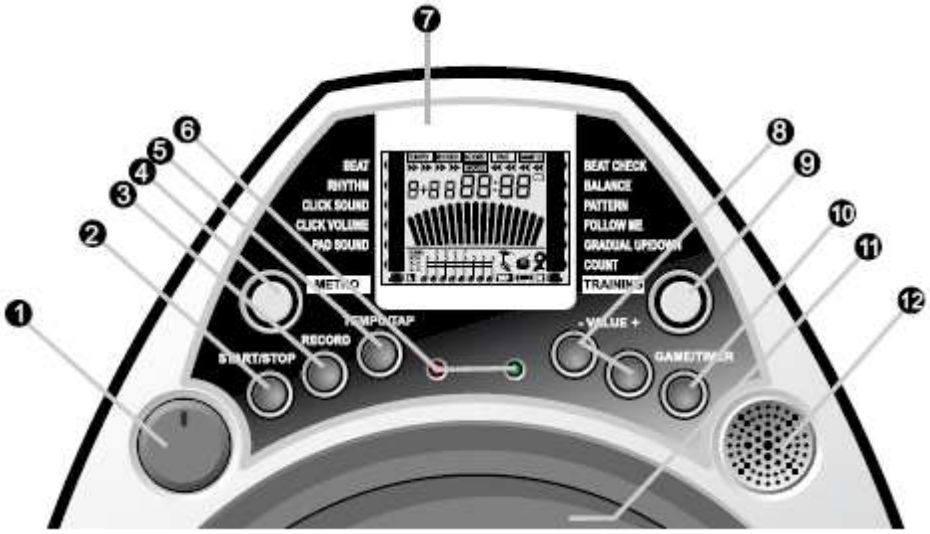
Vorsichtsmaßnahmen: Wenn Sie die Beine des Ständers einklappen um das Gerät zu lagern, achten Sie darauf, nicht Ihre Finger einzuklemmen!

Benutzen Sie ein weiteres Kabel um Kickpads an der Kick-Buchse des Geräts anzuschließen:



Bedienelemente ...

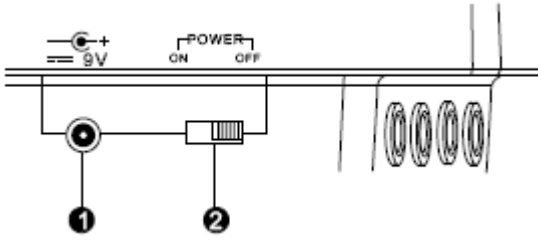
... an der Oberseite



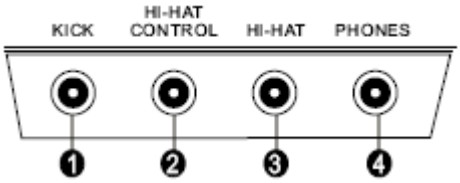
1. Lautstärke-Regler
2. START-STOP-Taste für das Metronom
3. RECORD-Taste um in den Aufnahme-Modus zu gelangen
4. METRO-Taste um Padsounds oder Metronom-Einstellungen zu verändern
5. TEMPO/TAP-Taste zum Einstellen des Tempos von 30 bis 240.
   Halten Sie den Knopf gedrückt um in den TAP-Modus zu gelangen.
6. Beat-Anzeige: blinkt in Vierteln. Das rote Licht zeigt die Betonung an.
7. LCD-Display: zeigt die gegenwärtig eingestellten Parameter an
8. VALUE+/-: verändert den Parameter-Wert nach oben oder unten.
9. TRAINING: zur Auswahl des Trainings-Modus
10. GAME/TIMER-Taste: wenn Sie die Taste gedrückt halten,
    gelangen Sie in den Timer-Modus, anderenfalls in den Game-Modus
11. Pad
12. Mini-Lautsprecher zur Wiedergabe des Metronomsounds.

... an der Seite

1. Buchse für das Netzteil
2. Anschaltknopf

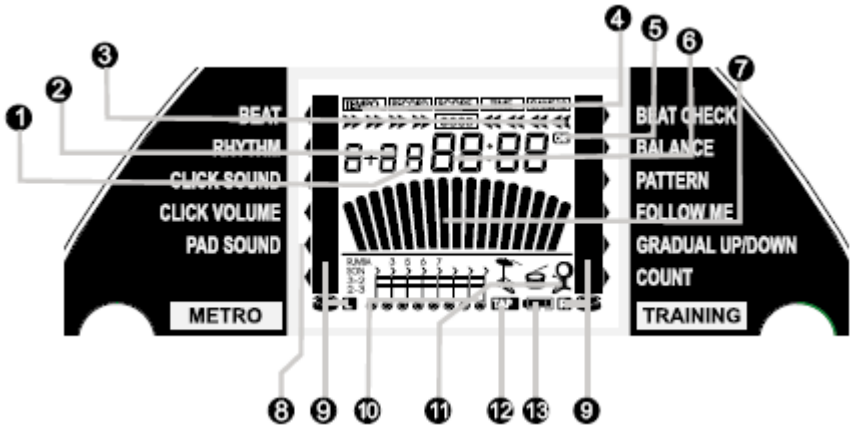


... an der Rückseite



1. Kick-Buchse zum Anschluss eines Fußpedals (Mono-Eingang)
2. Hi-Hat-Control-Buchse zum Anschluss eines optionalen i-Hats (Mono-Eingang)
3. Hi-Hat-Buchse zum Anschluss von optionalen Hi-Hat-, Crash- oder Becken-Pads (Stereo-Eingang)
4. Phone-Ausgang für Kopfhörer oder Verstärker

LCD-Display

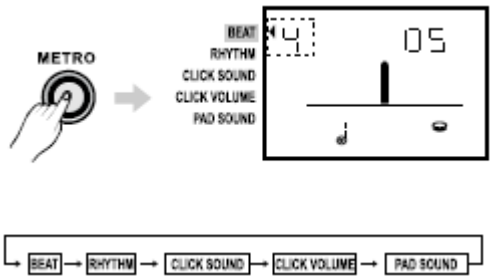


1. Beat Zähler (1 bis 9)
2. Beat
3. Time Überprüfung
4. Anzeige für Tempo, Aufnahme, Punktestand, Zeitspanne, Game-Modus
5. Game ok-Flagge: im Game2-Modus leuchtet diese Flagge auf, sobald der Punktestand größer als 60 ist.
6. Parameter-Anzeige für Tempo, Punktestand, etc.
7. Metronom-Nadel
8. Metronom-Anzeige
9. Game-Noten-Anzeige: zeigt die Noten für die rechte und linke Hand an im gegenwärtig gespielten Song
10. Rhythmus-Art
11. Anzeige für externe Pads
12. TAP-Anzeige
13. Anzeige für niedrige Batterieladung

Spielen des Pads

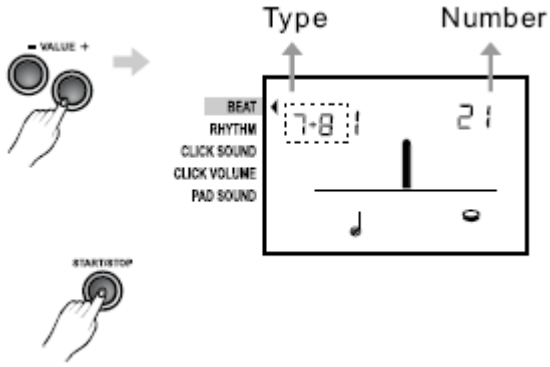
Ändern der Parameter

Drücken Sie METRO um die Parameter auszuwählen, inklusive Beat, Rhythmus, Sound und Laustärke des Clicks, Sound des Pads und Metronom. Drücken Sie + oder - um die Parameter anzupassen. Der Pfeil auf dem LCD-Display zeigt den ausgewählten Parameter an.
Drücken Sie START/STOP um das Metronom an- oder abzuschalten.



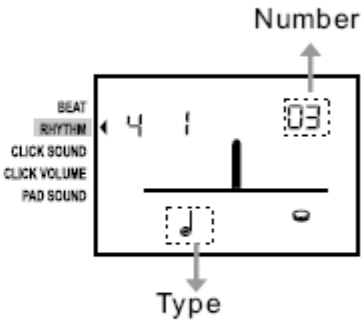
Beat

Unten stehend finden Sie eine Liste aus der Sie die Beats auswählen können:
0-9, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7, 8+9, 9+8



Rhythmus

Das Gerät verfügt über 24 Rhythmus-Styles insgesamt.



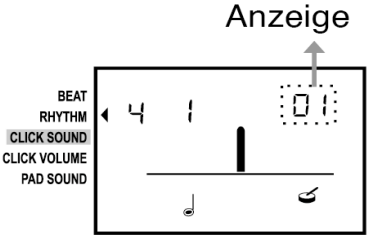
Click-Sound

Das Gerät verfügt insgesamt über 6 Sounds.

NO.	NAME
1	METRONOME
2	CLAVES
3	STICKS
4	COWBELL
5	VOICE COUNT
6	ELECTRONIC

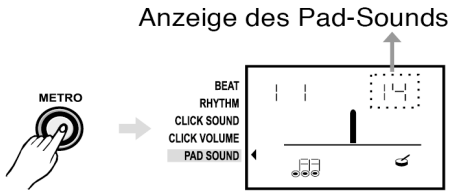
Click-Lautstärke

in 4 Stufen:

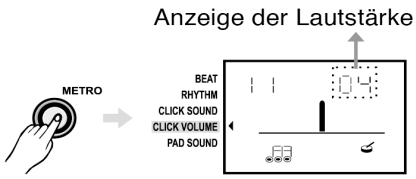


Ändern des Pad-Sounds

Drücken Sie METRO um in den Pad-Sound Auswahlmodus zu gelangen.



Das Gerät verfügt über 65 Pad-Sounds insgesamt (siehe Anhang). Drücken Sie + oder - um einen Sound auszuwählen.

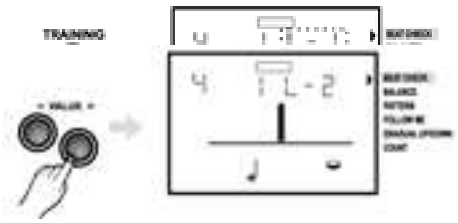


Trainings-Modus

Dieser Modus enthält ein einzigartiges Set von Übungen, die speziell entwickelt wurden um Geschwindigkeit, Treffsicherheit, Durchhaltevermögen und Timing zu verbessern.

Ändern der Übungsfunktion

Drücken Sie TRAINING um die gewünschte Funktion auszuwählen. Drücken Sie + oder - um eine Übung auszusuchen. Der Pfeil auf der Anzeige markiert die gewählte Funktion. Drücken Sie START/STOP um die Übung zu starten oder zu beenden.



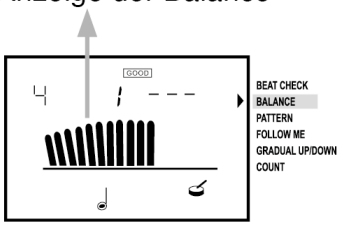
Beat-Überprüfung

Der Beat-Check-Modus läuft zusammen mit allen anderen Übungen. Ungeachtet dessen wie der Metrosound in anderen Trainingsmodi gespielt wird, wird der Rhythmus gemäß der gewählten Einstellung überprüft. Die besten Ergebnisse werden auf dem Display angezeigt.

Beat-Check-Einstellungen

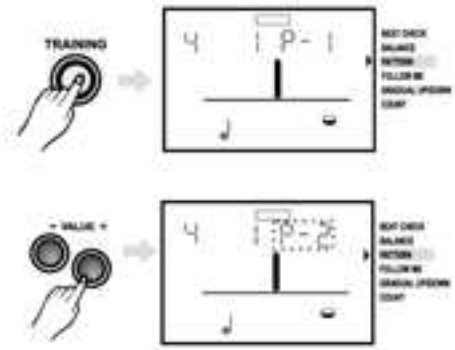
Balance

Anzeige der Balance



Diese Funktion überprüft die Unterschiede der Dynamik zwischen der linken und rechten Hand (oder einer Hand). Drücken Sie START/STOP um die Übung zu starten oder zu beenden.

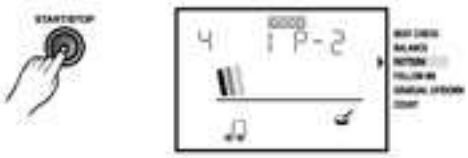
Pattern



Diese Funktion basiert auf einer traditionellen Aufwärmübung und hilft auch beim Erlernen verschiedener Rhythmusarten. Das Metronom spielt durch eine Serie von Intervallen oder Beat-Variationen. Jedes Intervall wird über 2 Takt gespielt bevor die nächste Intervallstufe folgt.

Drücken Sie + oder - um die Art der Übung auszuwählen.

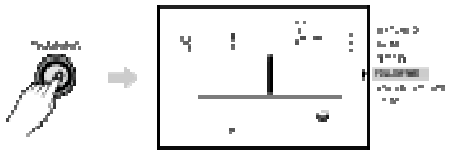
Drücken Sie START/STOP um die Übung zu beginnen oder zu beenden.



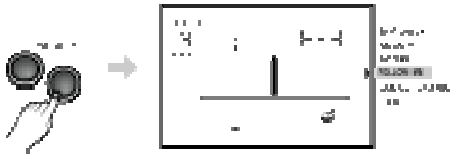
Das akkurate Ergebnis wird auf dem LCD-Display dargestellt.

Follow Me

In diesem Modus wechselt der Metronomsound zwischen normal und Stummschaltung, entsprechend der Auswahl. Ein Zyklus wird wiederholt bis Sie START/STOP drücken um die Übung zu beenden.



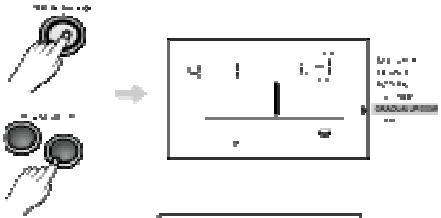
Es gibt 4 Arten zur Auswahl:
F-1: 1 Takt-Zyklus (Das bedeutet, dass 1 Takt in normaler Lautstärke abgespielt wird, der folgende stumm.)
F-2: 2 Takt-Zyklus
F-3: 4 Takt-Zyklus
F-4: 8 Takt-Zyklus



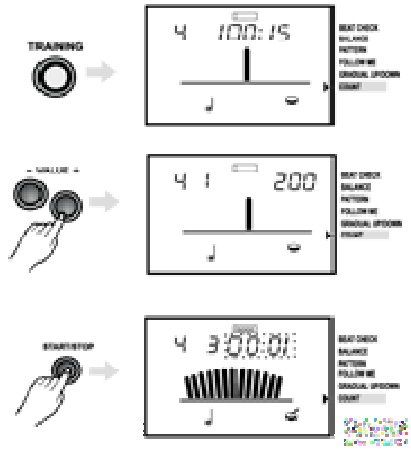
Drücken Sie + oder - um eine Übung auszuwählen.

Drücken Sie START/STOP um die Übung zu starten oder zu beenden.

Schrittweiser Tempowechsel (Gradual Up/Down)

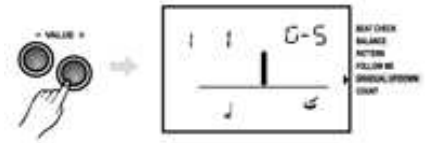


Diese Funktion dient zur Verbesserung des Durchhaltevermögens indem die Metronomgeschwindigkeit schrittweise erhöht und erniedrigt wird. Das Tempo wird erhöht bis die von Ihnen eingestellte Maximalgeschwindigkeit erreicht ist. Dann wird sie wieder erniedrigt bis zum Originaltempo. Diese Übung wird so lange wiederholt bis Sie START/STOP drücken um sie zu beenden. Sie können das Originaltempo festlegen bevor Sie mit der Übung beginnen. Das Maximaltempo kann während des Spiels bestimmt werden indem Sie TEMPO drücken.



Das Gerät verfügt über 5 Tempovariationen:
G-1: Das Tempo wird um 1 BPM erhöht/erniedrigt bei jedem Schlag.
G-2: Das Tempo wird um 1 BPM erhöht/erniedrigt bei jedem 2. Schlag.
G-3: Das Tempo wird alle 8 Takte um 2 BPM erhöht/erniedrigt.
G-4: Das Tempo wird alle 8 Takte um 5 BPM erhöht/erniedrigt.
G-5: Wenn Sie über 8 Takte korrekt spielen, erkennt das Pad dies und erhöht das Tempo um 5 BPM.

BPM bedeutet Beats Per Minute (Schläge pro Minute) und gibt die Anzahl der Viertelnoten über einen Zeitraum von 1 Minute wieder.



Drücken Sie + oder - um die Art der Übung auszuwählen.
Drücken Sie START/STOP um die Übung zu starten oder zu beenden.

Zähler (Count)

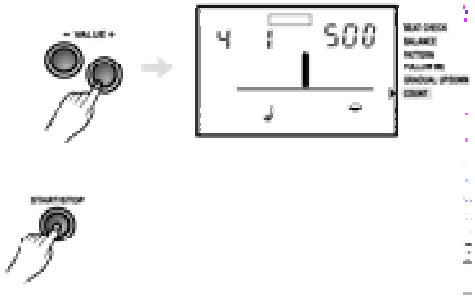
Diese Funktion erlaubt das Zählen von Schlägen in einem festgelegten Zeitraum. Sie können auch die Zeit messen lassen, die Sie für eine bestimmte Anzahl an Schlägen benötigen.

Die Zeitspanne von 15, 30 oder 60 Sekunden kann mit Hilfe der Tasten + oder - ausgewählt werden.

Die Anzahl der Schläge (200, 500 oder 1000) kann ebenfalls mit Hilfe der Tasten + oder - ausgewählt werden.

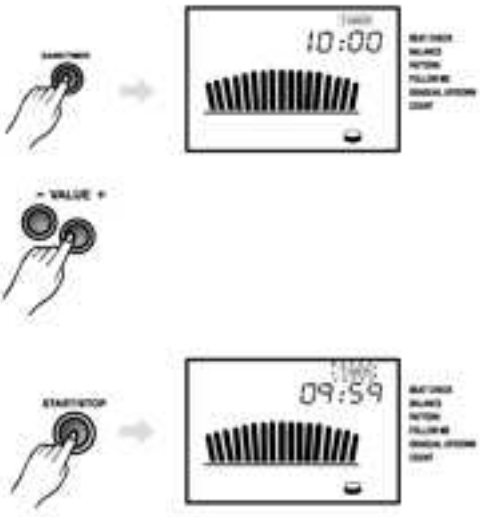
Drücken Sie START/STOP um die Übung zu beginnen.

Festgelegte Zeitspanne: Nach einem eintaktigen Einzähler wird die Anzahl der Schläge auf das Pad in Echtzeit auf dem LCD-Display angezeigt. Die verbleibende Zeit wird in Form einer Metronomnadel dargestellt. Sobald die Zeit abgelaufen ist, wird die Zählung gestoppt und das Ergebnis blinkt auf.



Festgelegte Anzahl von Schlägen: Nach einem eintaktigen Einzähler wird die Zeit in Echtzeit auf dem LCD dargestellt. Die Anzahl der noch auszuführenden Schläge wird in Form einer Metronomnadel dargestellt. Wenn alle Schläge ausgeführt sind, wird die Zeitmessung automatisch gestoppt und das Ergebnis blinkt auf. Wenn Sie länger als 60 Sekunden benötigen, wird die Zählzeit überschritten.
Wenn das Ergebnis aufblinkt, können Sie mit Hilfe der Tasten + oder - diesen Modus verlassen oder mit START/STOP von vorn beginnen.

Kurzzeitmesser (Timer)



Der Timer kann auf eine Übungsdauer zwischen 1 und 60 Minuten eingestellt werden. Halten Sie die GAME-Taste für 3 Sekunden gedrückt um in den Timer-Modus zu gelangen. Die Timer-Anzeige leuchtet.

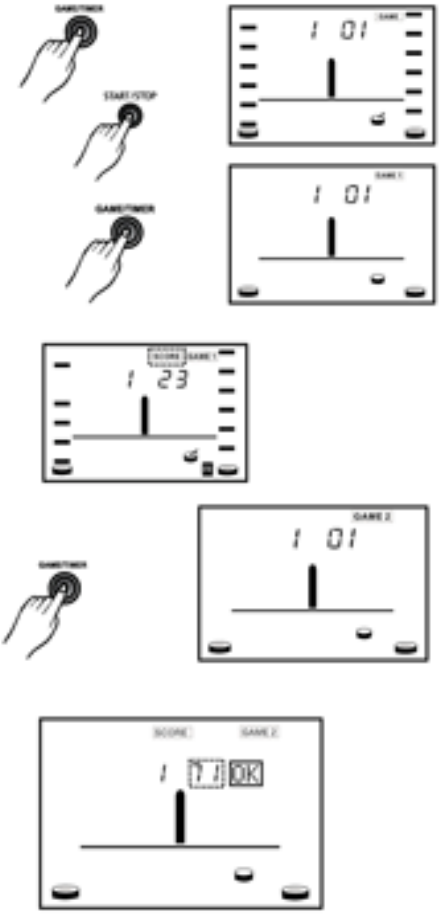
Drücken Sie + oder - um die gewünschte Zeit einzustellen.

Drücken Sie START/STOP um den Timer zu starten.

Game (Spiel)

Die Game-Funktion ermöglicht das Erlernen und Spielen eines Rhythmus durch die Anzeige von herabfallenden Balken rechts oder links. So wie der Balken das virtuelle Pad (markiert durch einen horizontalen Strich auf dem Display) berührt, sollten sie auf das digitale Pad schlagen. Das Gerät verfügt über 60 Rhythmen und Schwierigkeitsstufen von einfach bis schwer.

Das Gerät bietet 3 Modi zur Übung: Game, Game 1 und Game 2.



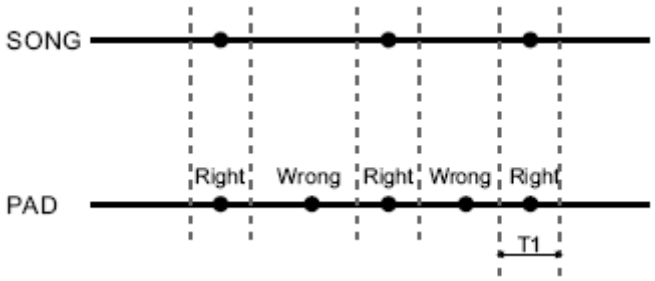
Drücken Sie das erste Mal GAME um in den Game-Modus zu gelangen. Die Anzeige läuft, die Schläge, die Sie spielen, werden jedoch nicht gezählt.

Drücken Sie GAME zum zweiten Mal um in den Game 1-Modus zu gelangen. Die Anzeige ist stumm geschaltet, Ihre Übungen werden bewertet.

Drücken Sie GAME zum dritten Mal um in den Game 2-Modus zu gelangen. Die Anzeige ist stumm, Ihre Punkte werden gezählt. Sobald Sie mehr als 60 Punkte erreicht haben, erscheint OK auf dem Display. Daraufhin können Sie mit der nächsten Übung fortschreiten. Dieser Modus hilft Ihnen, Ihre Fortschritte zu sehen.

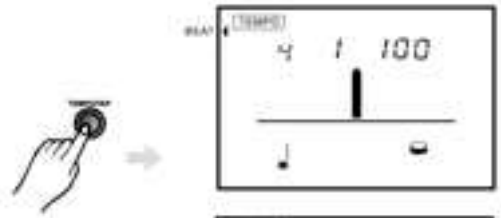
Drücken Sie METRO, TRAINING, RECORD um den Game-Modus zu verlassen.

Drücken Sie die GAME-Taste wiederholt um zwischen den Game-Modi zu wechseln.

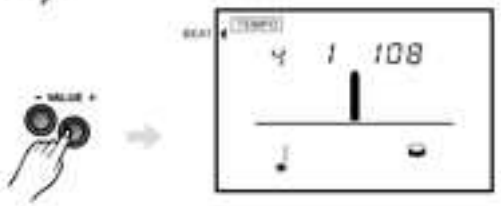


Tempo/Tap-Funktion

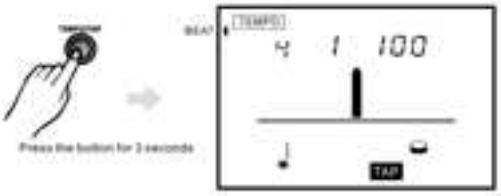
Drücken Sie TEMPO um in den Tempo-Modus zu gelangen, das LCD das gegenwärtig eingestellte Tempo für 3 Sekunden an. Drücken Sie + oder - um das Tempo Ihren Wünschen anzupassen.



Sie können das Tempo auch einstellen indem Sie auf das Pad schlagen. Halten Sie TEMPO für 3 Sekunden gedrückt um in den Tap-Modus zu gelangen. Das Wort „Tap“ blinkt auf dem Display.



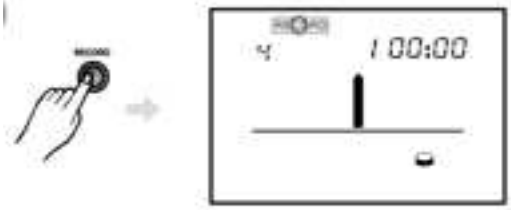
Schlagen Sie nun 4 Mal im gewünschten Tempo auf das Pad. Die letzten beiden Schläge bestimmen das Tempo, das nun festgelegt ist.



Bitte beachten Sie, dass die Tap-Funktion im Game-Modus nicht funktioniert.

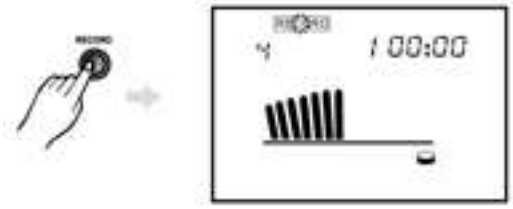
Aufnahme (Record)

Drücken Sie RECORD um in den entsprechenden Modus zu gelangen. Das Wort „Record“ leuchtet auf dem Display. Es beginnt zu blinken sobald Daten im Gerät gespeichert wurden.

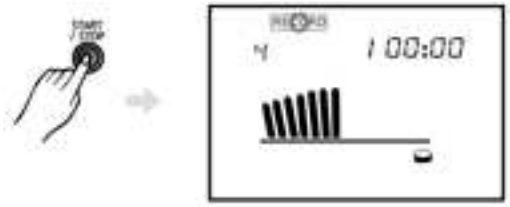


Starten der Aufnahme

Drücken Sie abermals RECORD um mit der Aufnahme zu beginnen. Das Gerät spielt ein Pattern (Beat und Rhythmus) wie zuvor festgelegt und Sie können dazu spielen.



Wenn Sie das Gerät stumm schalten möchten, so dass Sie nur Ihr eigenes Spiel hören, stellen Sie die Lautstärke des Metronoms auf 0 bevor Sie aufnehmen.



Stoppen der Aufnahme

Drücken Sie während der Aufnahme entweder RECORD oder START/STOP um die Aufnahme zu beenden.

Playback

Drücken Sie START/STOP während Sie sich im Record-Modus befinden um Ihre Aufnahme anzuhören.

Sichern der Parameter und Werkseinstellungen

Sichern der Parameter
Das digitale Pad kann die aktuellen Einstellungen von Beat, Rhythmus-Typ, Click- und Padsound, Tempo, etc. speichern.

Werkseinstellungen
Halten Sie die Tasten + und - gleichzeitig gedrückt, während Sie das Gerät einschalten, das Pad wird dann auf die Werkseinstellungen zurück gesetzt.

Batterie

Wenn Sie das Gerät mit Batterien betreiben, zeigt das Display den Ladestatus der Batterien an.

Bei voller Batterie mit ausreichender Leistung sehen Sie im Display .

Sobald die Leistung der Batterien nachlässt, verändert sich das Zeichen: . Dies bedeutet, dass das System noch normal arbeitet.

Eine niedrige Batteriespannung kann jedoch instabilen Betrieb verursachen.

Wenn die Batterien völlig entleert sind ( ), sollten Sie sie umgehend auswechseln.

Liste der Padsounds

No.	NAME	No.	NAME
	Snare (bank 10)	35	Standard tom3
01	Standard snare	36	Standard tom4
02	Standard snare rim	37	Standard tom5
03	Rock snare	38	Standard tom6
04	Rock snare rim	39	Electronic tom1
05	Room snare	40	Electronic tom2
06	Room snare rim	41	Electronic tom3
07	Jazz snare	42	Electronic tom4
08	Jazz snare rim	43	Electronic tom5
09	Funk snare	44	Electronic tom6
10	Funk snare rim		**CRASH (bank 16)**
11	Hiphop snare	45	Standard hihat cl
12	Hiphop snare rim	46	Standard hihat Ped
13	Electronic snare1	47	Standard hihat Op
14	Electronic snare2	48	Rock hihat Cl
15	Electronic snare3	49	Rock hihat Ped
16	Electronic snare4	50	Rock hihat Op
17	Electronic snare5	51	Standard hihat cl_op
18	Electronic snare6	52	Rock hihat cl_op
19	Electronic snare7	53	Jazz hiihat cl_op
20	Electronic snare8	54	Standard Crash
21	Electronic snare9	55	Rock Crash
22	Electronic snare10	56	Standard Ride
	Kick (bank 12)	57	Rock Ride
23	Standard kick		**METRO (bank 8)**
24	Rock kick	58	METRONOME-1
25	Room kick	59	METRONOME-2
26	Jazz kick	60	CLAVES-1
27	Funk kick	61	CLAVES-2
28	Hiphop kick	62	STICKS-1
29	Electronic snare1	63	STICKS-2
30	Electronic snare2	64	COWBELL-1
31	Electronic snare3	65	COWBELL-2
32	Electronic snare4		
	Tom (bank 14)		
33	Standard tom 1		
34	Standard tom 2		

Liste der Demos für den Game-Modus

SONG LIST			
No.	name	beat	style
Easy			
1	Country_easy	4\4	Country
2	Country_hard	4\4	Country
3	6/8 Ballad_easy	6\8	Ballad
4	6/8 Ballad_hard	6\8	Ballad
5	8 beat ballad_easy	4\4	Ballad
6	8 beat ballad_hard	4\4	Ballad
7	Pop bossa_easy	4\4	Latin
8	Pop bossa_hard	4\4	Latin
9	Funk_1_easy	4\4	Funk
10	Funk_1_hard	4\4	Funk
11	8 beat pop_easy	4\4	Pop
12	8 beat pop_hard	4\4	Pop
13	Ballad_easy	4\4	Ballad
14	Ballad_hard	4\4	Ballad
15	Blues_1_easy	4\4	Blues
16	Blues_1_hard	4\4	Blues
17	Bossa_easy	4\4	Latin
18	Bossa_hard	4\4	Latin
19	Dance_1_easy	4\4	Dance
20	Dance_1_hard	4\4	Dance
Medium			
21	Big band_easy	4\4	Jazz
22	Big band_hard	4\4	Jazz
23	Dance_2_easy	4\4	Dance
24	Dance_2_hard	4\4	Dance
25	Funk_2_easy	4\4	Funk
26	Funk_2_hard	4\4	Funk
27	Funk_3_easy	4\4	Funk
28	Funk_3_hard	4\4	Funk
29	Fusion_easy	4\4	Fusion
30	Fusion_hard	4\4	Fusion

31	Jazz_1_easy	4\4	Jazz
32	Jazz_1_hard	4\4	Jazz
33	Jazz_2_easy	4\4	Jazz
34	Jazz_2_hard	4\4	Jazz
35	March_1_easy	4\4	March
36	March_1_hard	4\4	March
37	Reggae_easy	4\4	Reggae
38	Reggae_hard	4\4	Reggae
39	Latinjazz_easy	4\4	Rock
40	Latinjazz_hard	4\4	Rock
Hard			
41	March_2_easy	4\4	March
42	March_2_hard	4\4	March
43	Rock Shuffle_easy	4\4	Rock
44	Rock Shuffle_hard	4\4	Rock
45	Metal_easy	4\4	Rock
46	Metal_easy	4\4	Rock
47	Pop_easy	4\4	Pop
48	Pop_hard	4\4	Pop
49	R&B_easy	4\4	R•B
50	R&B_hard	4\4	R•B
51	Rock_1_easy	4\4	Rock
52	Rock_1_hard	4\4	Rock
53	Rock_2_easy	4\4	Rock
54	Rock_2_hard	4\4	Rock
55	Samba_easy	4\4	Latin
56	Samba_hard	4\4	Latin
57	Shuffle_easy	4\4	Fusion
58	Shuffle_hard	4\4	Fusion
59	Swing_easy	4\4	Jazz
60	Swing_hard	4\4	Jazz

Herstellererklärung

Garantie und Gewährleistung
Neben der gesetzlichen 24 monatigen Gewährleistungsfrist übernehmen wir eine Garantie von 6 Monaten. Die Garantiezeit beginnt ab dem Datum des Kaufs von fabrikneuen ungebrauchten Produkten durch den erstmaligen Endkunden. Zum Nachweis heben Sie bitte unbedingt den Kaufbeleg auf. Ohne diesen Nachweis, die der zuständige Service-Partner prüft, werden Reparaturen grundsätzlich kostenpflichtig durchgeführt. Auf dem Kaufbeleg müssen das Kaufdatum und die Bezeichnung des Produkts angegeben sein. Die Garantie-Leistungen bestehen nach unserer Wahl in der unentgeltlichen Beseitigung von Material- oder Herstellungsfehlern durch Reparatur, Austausch von Teilen oder des kompletten Geräts. Die im Rahmen eines Garantiefalls aus einem Produkt entfernten defekten Teile gehen in das Eigentum des Herstellers oder dessen Service-Partner zurück.

Ausgenommen von der Garantie sind:

- unwesentliche Fehler oder Abweichungen in der Beschaffenheit des Produkts, die für Wert und bestimmungsmäßigen Gebrauch unerheblich sind,
- dem Produkt beigefügte Zubehörartikel, Akkus und Batterien (diese Produkte haben wegen ihrer Beschaffenheit eine kürzere Lebensdauer, die zudem im Einzelfall konkret von ihrer Nutzungsintensität abhängt),
- Mängel durch unsachgemäßen Gebrauch (z. B. Bedienungsfehler, mechanische Beschädigungen, falsche Betriebsspannung), (Unter sachgemäßem Gebrauch ist die Verwendung des Produkts unter den Bedingungen zu verstehen, die in der Betriebsanleitung beschrieben sind.)
- Mängel durch Verschleiß, von Ihnen oder Dritten vorgenommene Modifikationen an den Produkten, wenn über Art und Umfang der Modifizierung keine vorherige schriftliche Zustimmung des Herstellers vorliegt,
- Mängel aufgrund höherer Gewalt,
- Mängel, die Ihnen beim Kauf bereits bekannt sind
- Der Garantieanspruch erlischt bei Eingriffen in das Produkt durch nicht autorisierte Personen oder Werkstätten.

Im Garantiefall senden Sie das Gerät inklusive Zubehör und Kaufbeleg an den für Sie zuständigen Service-Partner oder direkt an das Musikhaus Kirstein. Das Risiko der erfolgreichen Zusendung liegt beim Kunden. Zur Vermeidung von Transportschäden sollte möglichst die Original-Verpackung verwendet werden.

Konformitätserklärung

Dieses Produkt entspricht den grundlegenden Anforderungen und den weiteren folgender Richtlinien:

- 2004/108/EU EMV-Richtlinie
- 2006/95EU Niederspannungsrichtlinie

Die vollständige Konformitätserklärung kann unter http://www.kirstein.de/docs/konformitaetserklaerungen eingesehen werden

Akkus und Batterien

Die mitgelieferten Akkus oder Batterien sind recyclingfähig. Bitte entsorgen Sie die Akkus über den Batteriecontainer oder den Fachhandel. Entsorgen Sie nur leere Batterien oder Akkus, um den Umweltschutz zu gewährleisten.

WEEE-Erklärung

Ihr Produkt wurde mit hochwertigen Materialien und Komponenten entworfen und hergestellt, die recycelbar sind und wieder verwendet werden können. Dieses Symbol bedeutet, dass elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Nutzungsdauer vom Hausmüll getrennt entsorgt werden müssen. Bitte entsorgen Sie dieses Gerät bei Ihrer örtlichen kommunalen Sammelstelle oder im Recycling Center. Bitte helfen Sie mit, die Umwelt, in der wir leben, zu erhalten.